

Histórias em Quadrinhos e Narrativas Transmídia mantêm sucesso em meio a cenário de transformações¹

Élida Vaz²
Emanuelli da Silva Monsore³
Gustavo Mangia Peixoto⁴

Resumo: A narrativa transmídia continua a refinar o modo de se contar histórias, uma vez que o entretenimento se expande, mostrando uma maneira de explorar novas formas para engajar fãs. Podemos considerar que seja esta a transformação mais expressiva do estilo de *storytelling* nomeado por Henry Jenkins, decorrente das oportunidades que as novas mídias digitais trouxeram para o cenário. Projetos transmidiáticos mais antigos, como *The Matrix* (1999), se apresentaram de forma diferente dos mais recentes, como *Overwatch* (2016). Em meio a essas transfigurações, as histórias em quadrinhos se mantêm presentes, não tendo perdido espaço para outras produções midiáticas, como ocorreu com os livros impressos. As HQs dominam o cenário da transmídia, estando presentes em uma extensa gama de universos. Este trabalho busca desvendar o porquê desta produção midiática se manter relevante, por meio de uma análise quantitativa sobre diversas produções populares de caráter transmídia realizadas nos últimos anos.

Palavras-chave: Narrativa transmídia; Histórias em Quadrinhos; Mídia; Ficção; Linguagem.

Comics and Transmedia Storytelling Sustain Success Amidst a Changing Scene

Abstract: Transmedia storytelling continues to refine narrative as entertainment expands, showing a way to explore new ways to engage fans. We can consider this to be the most expressive transformation of the storytelling style named by Henry Jenkins, arising from the opportunities that new digital media have brought to the scene. Older transmedia projects, such as *The Matrix* (1999), presented themselves differently from more recent ones, such as *Overwatch* (2016). Amidst these transfigurations, comics remain present, having not lost space to other media productions, as happened with printed books. Comic books dominate the transmedia scenario, being present in a wide range of universes. This work seeks to unravel why this media production remains relevant, through a quantitative analysis of several popular transmedia productions carried out in recent years.

Keywords: Transmedia narrative; Comics; Media; Fiction; Language.

¹ Uma versão anterior deste trabalho foi apresentada no 8º Encontro Regional Sul de História da Mídia ALCAR SUL.

² Graduada em Comunicação Social/Jornalismo. Doutora em Comunicação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) e mestre em Educação pela mesma instituição. Foi coordenadora do curso de Jornalismo na Universidade Estácio de Sá/campus Madureira por cinco anos e meio e atua, na mesma instituição, como professora dos cursos de Graduação de Jornalismo, Publicidade e Cinema.

³ Graduada em Publicidade e Propaganda. Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Membro dos grupos de pesquisa CiberCog (UERJ), PopMid (UNESA) e do Laboratório de Mídias Digitais da UERJ.

⁴ Graduado em Publicidade e Propaganda. Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Membro dos grupos de pesquisa CiberCog (UERJ), PopMid (UNESA) e do Laboratório de Mídias Digitais da UERJ.

Introdução

Já que este é primariamente um trabalho sobre transmídia – e, portanto, recorrerá à visão do mais famoso autor de seus estudos, Henry Jenkins –, uma breve discussão sobre o conceito de mídia se faz necessária, a fim de contextualizar perspectivas que complementam ou discordam do conceito utilizado por Jenkins. Também se busca refletir sobre as questões midiáticas, como os conceitos de mediação e midiatização (BASTOS), que se mostram hoje relevantes nas discussões acadêmicas.

Jenkins (2009) conceitualiza seu pensamento a partir da visão de uma mídia através de seu conteúdo, de forma que, para o autor, um filme cinematográfico e um filme feito para a televisão praticamente não possuem diferenças, sendo ambos considerados apenas “filmes”. O olhar do pensador, então, entra em conflito com parte dos estudos de mídia no Brasil e no mundo, que se diferenciam de Jenkins, por dar mais importância aos suportes tecnológicos e aos efeitos das materialidades gerados a partir deles (FELINTO; PEREIRA, 2005).

Vínicus Andrade Pereira, no livro *Estendendo McLuhan* (2011), aponta um segmento dedicado justamente a este ponto no capítulo 6 – cujo título leva o apropriado nome de “meio X conteúdo” –, no qual discorre sobre o pensamento do autor canadense. A intenção de McLuhan, observa Pereira (2011), era utilizar reflexões dos processos de comunicação através dos novos meios eletrônicos para ampliar as discussões sobre a análise do conteúdo das mensagens. O autor adotou como eixo de orientação para os seus estudos a análise do meio como um todo, entendendo-o como uma nova linguagem que expõe reformas culturais (PEREIRA, 2011).

Bastos (2012) e Figueiras (2017), por sua vez, já colocam em evidência outras formas de se analisar e discutir as problemáticas midiáticas, como o conceito de mediação, que expõe reflexões acerca do assunto levando em consideração questões culturais e políticas, e o de midiatização, que enxerga a questão da mídia entendendo-a como uma estrutura. Vale ressaltar que estes tópicos procuram enxergar esse assunto a partir de uma visão dos efeitos das mídias em sociedade, distinguindo-se da forma analítica de Jenkins.

Podemos identificar a diferença entre as concepções de Jenkins (2009) e de outros estudiosos do campo das mídias. O ponto trazido por Pereira (2011) representa justamente o enfoque da questão ao falar de meios e mídias. Enquanto a maior parte dos pesquisadores focam nos meios em si, Jenkins considera as suas opiniões a partir do conteúdo que estes apresentam. Porém, sua visão não pode ser inteiramente desprezada por esse motivo.

No estudo da transmídia, os conceitos usados por Jenkins (2009) possuem mais sentido, já que o autor não está estudando os meios, suportes, materialidades ou temáticas sociopolíticas em

si, mas sim, projetos transmídia. Dessa forma, para o autor, pouco importa se um filme é para a televisão e o outro, para o cinema: mais vale saber que tal projeto transmídia possui dois filmes.

Após essa análise e o reconhecimento dos problemas relacionados à visão de Jenkins, é necessário ressaltar que este estudo se utilizará da visão do autor sobre mídia pra tratar das questões apresentadas, já que o presente artigo também pretende entender e contribuir para o campo acadêmico das narrativas transmidiáticas por meio da exposição de resultados que apontam novas reflexões acerca das mídias que estão mais presentes nesse ambiente.

Antes de trabalharmos a proposta da relação entre as histórias em quadrinhos e a narrativa transmídia, buscamos destacar que esta análise se utiliza das noções de paratexto expostas por dois autores: Gérard Genette e Jonathan Gray. Originalmente de fora desse campo, o termo traz um diálogo interessante às análises transmidiáticas, tanto que muitas pesquisas que envolvem a transmídia trazem a temática paratextual para suas observações. Genette (1997) cunhou sua nomenclatura para representar os complementos textuais que acompanham o corpo do texto de um livro, a exemplo de seu título, prefácio, entrevistas dadas pelo autor ou notas lançadas pela editora da obra. Gray (2010), por outro lado, expandiu seus conceitos para que também compreendessem outras mídias que gravitam em torno da original a partir de seus estudos de obras televisivas e cinematográficas que possuíam matérias complementares importantes para a exploração destas obras, a exemplo de seus trailers e anúncios.

Extremamente exploradas em obras ficcionais com abundância de elementos fantasiosos, *transmedia storytelling* é um termo amplamente difundido no Brasil através de duas traduções: narrativa transmídia e narrativa transmidiática. Popularizado por Henry Jenkins no início do milênio, é um termo usado para definir projetos cujas diferentes obras – necessariamente, pertencentes a duas ou mais mídias distintas – participam de um mesmo universo narrativo, contribuindo para ele e instigando um maior envolvimento dos fãs. Vale ressaltar que cada história apresentada em uma mídia diferente deve ser bem atada ao universo de que todas compartilham, referenciando e reconhecendo suas obras irmãs; ao mesmo tempo, as histórias devem ser independentes o suficiente umas das outras para cada uma ser um ponto de entrada para o restante do universo (JENKINS, 2009).

A narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e

colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (JENKINS, 2009, p. 49).

Esse estilo tem se tornado cada vez mais popular desde sua concepção, pois depende do avanço tecnológico, adaptando-se a ele. Por esse motivo, os projetos transmídia de uma ou duas décadas atrás podem já não ter mais muita semelhança com os desenvolvidos recentemente. As mídias escolhidas para a composição dos projetos ou até a própria abordagem do conteúdo podem ser completamente diferentes. As grandes produções hollywoodianas da virada do século, como a franquia cinematográfica iniciada por *The Matrix* (1999), dão lugar a projetos idealizados inteiramente para a *web*, como o videogame *Overwatch* (2016).

O exemplo dado pela comparação desses universos ficcionais transmidiáticos se concretiza quando se observam as mídias escolhidas para compor o corpo da narrativa transmídia explorada em cada caso. No universo de *Matrix*, que é mais antigo, é notável como, apesar de ser formado por filmes, histórias em quadrinhos, videogames e animações, são os primeiros que possuem um destaque profundo na narrativa. Já *Overwatch*, mesmo se apresentando principalmente como um videogame competitivo *multiplayer*, pouco explora sua narrativa ficcional no próprio jogo, optando por fazer isso através de um mix de mídias, composto por histórias em quadrinhos, contos e curtas de animação.

É importante ressaltar também que, apesar de serem popularmente conhecidas como o “filme” *The Matrix* e o “videogame” *Overwatch*, as duas obras foram idealizadas como projetos transmidiáticos. Henry Jenkins afirma em *Cultura da Convergência* (2009) que *Matrix* não poderia ser contido em apenas uma mídia. Em entrevista para Philippa Warr em maio de 2016, durante o lançamento de *Overwatch*, Michael Chu, designer de jogo sênior, destacou que grande parte de seu trabalho envolve a criação de conteúdos ficcionais para além do *software*, tais como quadrinhos, animações e curtas⁵.

Assim, ambos os universos demonstram uma forma de desenvolver as narrativas com métodos e escolhas particulares de suas épocas, com semelhanças maiores com outras produções da mesma data, como *Star Wars* para *Matrix* e *League of Legends* para *Overwatch*.

Esta tendência faz com que o mix de mídias do cenário das narrativas transmídia acompanhe o avanço tecnológico de plataformas e suportes e, conseqüentemente, gera uma diminuição na popularidade de produções mais tradicionais, como os filmes e as séries televisivas. Este tipo de conteúdo não desapareceu, porém, a maior parte parece estar concentrada em projetos transmídia idealizados antes da década de 2010, refletindo uma mudança dos paradigmas de popularidade no cenário das produções transmidiáticas.

⁵ Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/overwatch-michael-chu-interview>. Acesso em: 07 nov. 2021.

Um bom exemplo disso está nos universos das franquias de videogames de fantasia e ficção científica de *World of Warcraft*, *Diablo* e *StarCraft*, que possuem uma diversa gama de livros impressos cada, contrastando com o recente videogame *Overwatch*, que não possui nenhum. Porém, este último expressa uma quantidade maior de animações para o YouTube do que os anteriores. Desenvolvidos pela mesma empresa criadora de jogos, a Blizzard Games, as raízes dos três primeiros remontam aos anos 1990, enquanto *Overwatch* se apresentou como um nome inteiramente novo no campo dos videogames no ano de 2016.

É notável como a própria desenvolvedora evoluiu e atualizou seus métodos de contar histórias, e como a influência de novos projetos, como *Overwatch*, chegaram aos seus universos mais antigos, aprendendo a se adaptar às novas plataformas e novos tipos de conteúdo em que seus fãs estiveram se engajando ao longo dos anos. *World of Warcraft*, por exemplo, já não lança mais tantos livros como na década anterior, optando por trabalhar mais em suas animações para o YouTube, mas nem por isso abandonou completamente seu aspecto literário, com sua última produção, o livro *Shadows Rising*⁶, sendo lançada em 14 de julho de 2020.

Apesar disso, a clássica história em quadrinhos parece estar tão presente nos projetos transmídia como sempre, apenas mudando do tradicional meio impresso, que permeava os universos transmídia há pouco mais de uma década, para o online. Esse fato parece muito natural quando se percebe que a maioria dos projetos transmídia da última década nasceram neste ambiente, como muitos videogames de computador que requerem conexões com a internet para funcionar e o universo das animações para o YouTube de *Hazbin Hotel*. Os artigos impressos ou em mídia física não desapareceram completamente, porém, assumiram um caráter muito maior de itens colecionáveis do que antes. Muitas vezes, o conteúdo é encontrado gratuitamente na *web*, enquanto as versões em suportes físicos são disponíveis em edições limitadas, já que são considerados, muitas vezes, um produto de nicho.

No início dos anos 2000, muitas das histórias em quadrinhos dos universos transmídia eram publicadas em um suporte físico, ou seja, em papel. Porém, com a tendência do mercado de histórias em quadrinhos de gravitar mais ao meio online através dos anos, os projetos transmidiáticos que desejavam trabalhar com essa mídia começaram a se adaptar a esse novo formato.

Retomando ao universo transmídia do videogame *World of Warcraft* (2004) como exemplo, é possível observar o fenômeno previamente mencionado ao se analisar a forma como eram disponibilizados seus quadrinhos, recorrendo inicialmente a impressões gráficas no formato de

⁶ Disponível em: <https://worldofwarcraft.com/en-us/news/23317721/shadows-rising-now-available>. O livro ainda não possui uma tradução oficial brasileira.

revistas a serem compradas em lojas especializadas (Figura 1), que acabaram migrando exclusivamente para o online, com a distribuição gratuita no site do videogame (Figura 2).

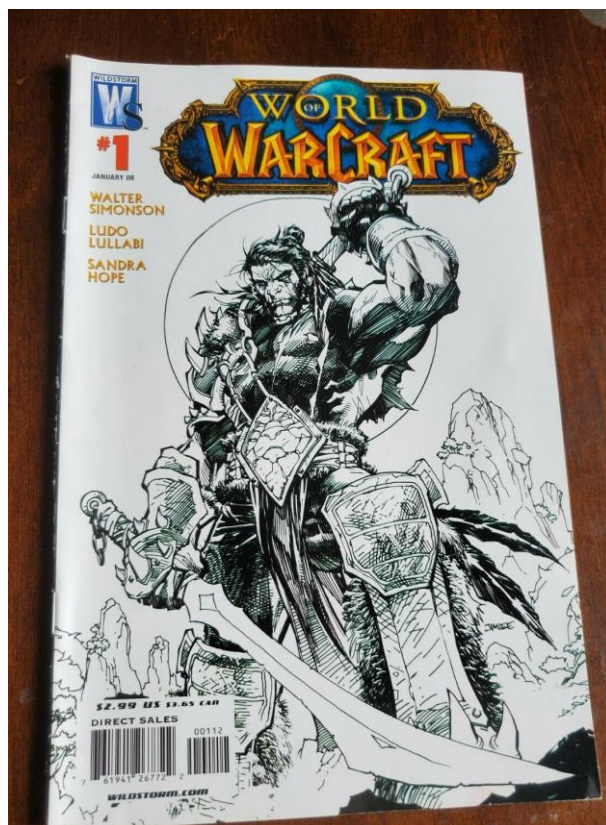


Figura 1 – Quadrinho World of Warcraft volume 1 impresso. Fonte: timewalkjay⁷ (2021).



Figura 2 – Print de tela da página de acesso ao volume digital. Fonte: Blizzard Games⁸ (2018).

⁷ Fotografia tirada para venda da revista no site eBay. Disponível em: <https://www.ebay.com/itm/254723740157>. Acesso em: 17 jan. 2021.

⁸ World of Warcraft #3 disponibilizado pela Blizzard Games. Disponível em: <https://worldofwarcraft.com/pt-br/story/comic/windrunner-three-sisters>. Acesso em: 17 jan. 2022.

Sendo assim, o objetivo principal deste trabalho é inquerir sobre a aparente predominância das histórias em quadrinhos nos projetos transmídia das duas últimas décadas, pretendendo-se secundariamente avaliar o papel que os quadrinhos assumem no cenário das narrativas transmidiáticas.

As histórias em quadrinhos estão presentes no campo da narrativa transmídia desde os primeiros grandes projetos até os mais recentes, ainda mais no caso do gênero da fantasia, não apenas marcando presença em grande parte deles, mas indo além disso. Por isso, são uma produção capaz de acompanhar a evolução do ecossistema transmidiático, diferentemente de outras, como os livros e os filmes para o cinema, cujo consumo vem sendo reduzido de forma efetiva, como será demonstrado a seguir.

Análise dos universos transmídia

Considera-se necessária uma abordagem metodológica que apresente o caráter quantitativo referente ao estilo de contar histórias que estes universos comumente utilizam. Para isso, uma tabela foi elaborada dimensionando os projetos e as diferentes mídias utilizadas por cada um para distribuição de seus conteúdos (Tabela 1). A análise dos dados fornecidos pela tabela é baseada em uma pesquisa documental aliada a uma pesquisa bibliográfica. A maior parte do material estudado para a elaboração da tabela é listado nos sites e fóruns dedicados a estes universos.

Os universos que se encaixam nesses parâmetros e foram escolhidos para a análise são: *Matrix*; *Star Wars*; *World of Warcraft*; *League of Legends*; *Final Fantasy XV*; *Avatar*; *Overwatch*; *StarCraft*; *Diablo*; *DotA 2*; *Hazbin Hotel*; e *Universo Cinematográfico da Marvel*. Ocorreu uma predominância de trabalhos originários de videogames, compondo sete do número total de 12 títulos selecionados: *World of Warcraft*, *League of Legends* (2009), *Final Fantasy XV* (2016), *Overwatch*, *StarCraft* (1998), *Diablo* (1997) e *DotA 2* (2013).

Por outro lado, também é possível observar uma quantidade de títulos proveniente de ambas as décadas relevantes de forma igualitária, com sete desses títulos começando a sua produção transmídia na década de 2000 ou pouco tempo antes (*Matrix*, *Star Wars*, *World of Warcraft*, *Avatar*, *StarCraft*, *Diablo* e o *Universo Cinematográfico da Marvel*) e os outros cinco na década de 2010 em diante (*League of Legends*⁹, *Final Fantasy XV*, *Overwatch*, *DotA 2*¹⁰ e *Hazbin Hotel*).

⁹ É importante lembrar que, apesar de ter sido lançado em outubro de 2009, *League of Legends* só se tornou uma produção transmidiática anos depois, já na década de 2010. Por esse motivo, seu universo transmídia será considerado como pertencente a essa década.

¹⁰ Caso similar ao de *League of Legends*, *DotA* é originário do início da década de 2000, tendo surgido como um modo de jogo criado por fãs para o videogame *Warcraft 3*. Porém, *DotA 2*, lançado em 2013, foi desenvolvido por uma companhia e criadores diferentes, não reconhecendo narrativamente seu predecessor e tornando-se transmídia apenas a partir desse período.

É importante ressaltar que foram utilizados principalmente os conhecimentos sobre história e sistematização dos quadrinhos a partir das conjecturas de Scott McCloud (1995), Antônio Luiz Cagnin (1975) e Will Eisner (2010); sobre o próprio fenômeno da narrativa transmídia, recorreremos aos trabalhos de Henry Jenkins (2009; 2014).

Projetos transmídia	Filmes	Livros	HQs	Contos	Video Clips	Curtas/ Animações	Seriados	Áudio contos	Jogos	Total
The Matrix	3	-	29	-	-	9	-	-	2	44
Star Wars	12	92	53	77	-	-	11	-	25	270
WoW*	-	28	88	38	-	43	-	7	4	208
LoL**	-	1	33	227	23	70	-	6	2	340
FFXV***	1	-	1	-	-	-	1	-	1	4
Avatar	-	2	26	-	-	3	2	-	-	33
Overwatch	-	-	23	5	-	21	-	-	1	50
StarCraft	-	18	48	33	-	-	-	-	2	101
Diablo	-	20	2	-	-	3	-	-	4	29
DotA2	-	-	13	-	-	-	1	-	3	17
Hazbin Hotel	-	-	2	-	2	1	-	-	-	5
UCM****	25	1	33	-	-	5	4	-	-	67
Total	41	162	351	380	25	155	19	13	44	-

*World of Warcraft

**League of Legends

***Final Fantasy XV

****Universo Cinematográfico Marvel¹¹

Tabela 1 – Relação de títulos em cada meio por universos transmídia¹². Fonte: Elaborada pelos autores (2021)

Os critérios de escolha para a avaliação foram: projetos transmidiáticos com sólida relevância transnacional (JENKINS, 2014); e projetos passíveis de análise quanto a uma perspectiva

¹¹ No caso específico do Universo Cinematográfico Marvel, é necessário ressaltar que, embora haja mais seriados disponíveis nos serviços de *streaming* e nos televisivos, os únicos títulos que pertencem ao mesmo universo dos filmes são os recentes *WandaVision* (2021), *What If...?* (2021), *Falcão e Soldado Invernal* (2021) e *Loki* (2021). Jenkins (2009) estabelece que, para ser considerado parte de uma narrativa transmídia, uma obra deve reconhecer e ser reconhecida pelas demais de seu conjunto, de forma que façam parte de uma mesma linha narrativa. Outras séries como *Agentes da SHIELD* (2013) e *Jessica Jones* (2015), por não fazerem parte da linha, serão desconsideradas neste trabalho, pois, embora tenham sido criadas originalmente com a intenção de serem incluídas no UCM, foram posteriormente separadas em universos diferentes. É importante ressaltar que a perspectiva utilizada para definir se um título se encaixa dentro de um universo é a de seus desenvolvedores na data de criação da tabela.

¹² A tabela foi atualizada com publicações distribuídas até o dia 21 de outubro de 2021. Títulos com data de estreia confirmada, porém ainda aguardando lançamento, não foram contabilizados, já que ainda possuem a chance de serem cancelados ou mudarem de formato.

narrativa oficial, ou seja, que possuem um cânone ficcional estabelecido pela desenvolvedora do universo¹³.

Essas diretrizes põem em vista o panorama atual, no qual uma infinidade de criadores de conteúdo idealiza projetos que encontram sucesso apenas em determinadas regiões no mundo ou com nichos muito específicos, sem contar os que não ganharam qualquer tipo de notoriedade. Esses trabalhos acabam então possuindo menos relevância para serem analisados por este projeto acadêmico, já que eventualmente refletem um pouco menos os paradigmas do cenário das narrativas transmidiáticas, sendo o objetivo do artigo compreender um possível fenômeno observado neste cenário como um todo.

Apesar de perderem em número absoluto para os contos¹⁴, as histórias em quadrinhos são a mídia mais utilizada nos projetos transmídia analisados, já que aparecem como uma forma de distribuição de conteúdo em todos os universos que compõem a análise, possuindo uma frequência de 100%. *League of Legends* se mostra uma irregularidade nessa afirmação por ter mais de 200 contos publicados, mas esse número tão elevado parece ser solitário se comparado às quantidades utilizadas por outros universos transmídia, não sendo significativo para afirmar uma expressividade dos contos de modo geral. Vale ressaltar que estes só aparecem em 5 dos 12 projetos analisados, uma frequência também menor que a dos videogames, curtas-metragens/animações, seriados ou livros.

É interessante observar que o único número de inserções por projeto transmidiático a chegar nas centenas é a quantidade de contos criados pelo universo de *League of Legends*, sendo responsável por cerca de 60% das publicações da mídia. As histórias em quadrinhos, por outro lado, estão bem mais distribuídas pelas narrativas analisadas, embora alguns dos universos possuam poucos títulos enquanto outros contêm dezenas. Na maior parte desses casos, porém, os números parecem ser proporcionais à quantidade de obras totais de uma narrativa transmídia. *Hazbin Hotel*, que conta com apenas cinco obras, possui 40% de seus títulos distribuídos como histórias em

¹³ Quanto a esse quesito, que diz respeito ao cânone de uma série (e que foi popularizado no Brasil e no mundo pelo termo na língua inglesa *canon*), é importante ressaltar que se trata de uma questão passível de mudanças pela desenvolvedora do universo transmídia. No caso de *Star Wars*, por exemplo, a administradora atual da franquia, a The Walt Disney Company, removeu da estrutura narrativa oficial a série Universo Expandindo e a série *Star Wars: Legends*, que continham dois filmes e centenas de histórias em quadrinhos criadas, dentre outros tipos de conteúdo, sendo muitos deles produzidos pelo próprio criador original de *Star Wars*, George Lucas, desde a primeira trilogia do universo. Por esse motivo, os cânones das séries que serão levados em conta para a análise deste trabalho serão aqueles em vigor no momento de produção deste artigo.

¹⁴ É importante ressaltar que, por “conto”, compreende-se o tipo de história literária curta publicada por estes universos transmídia, que, muitas vezes, na língua inglesa, é reconhecida a partir do termo *short stories*. Quando traduzidas ao português, estas obras quase sempre recebem a nomenclatura de conto, embora nem sempre realmente se pareçam muito com o estilo do gênero literário estabelecido no Brasil.

quadrinhos, e *World of Warcraft*, que possui o número muito superior de 208 obras, contém cerca de 42% de seus títulos também distribuídos como histórias em quadrinhos.

Assim, torna-se um dado relevante que, no corpo dos universos observados, nenhum outro tipo de produção está tão presente quanto as histórias em quadrinhos. *Star Wars* possui outras centenas de quadrinhos publicados em seu Universo Expandido e na série *Star Wars: Legends*, que, caso ainda fossem considerados partes da narrativa oficial, adicionariam números o suficiente na aba de histórias em quadrinhos para superar com facilidade o de contos.

League of Legends, *World of Warcraft* e *StarCraft* são outros projetos que, assim como *Star Wars*, demonstram confiança nas histórias em quadrinhos, baseando boa parte de suas produções ficcionais nelas. Porém, os quatro utilizam os contos como recurso narrativo em uma quantidade equiparada à dos quadrinhos. No caso de *Star Wars* e *League of Legends*, o número de contos chega a ser superior, enquanto, nos de *World of Warcraft* e *StarCraft*, são os quadrinhos que se apresentam em quantidades maiores. Vale ressaltar que cada um destes projetos transmídia publicou também uma gama de livros, com a exceção de *League of Legends*, que só possui um. Por outro lado, o universo de *Diablo* poderia se encaixar com o dos outros três, já que possui uma quantidade de dois dígitos de títulos de livros diferentes. Por sua vez, *Overwatch*, que é um dos mais recentes da lista de obras analisadas, disputa o número de histórias em quadrinhos com o de seus curtas/animações.

Já *Matrix*, *Avatar*, *DotA 2* e até mesmo o Universo Cinematográfico da Marvel possuem um número absoluto de títulos de quadrinhos muito maior do que qualquer outra produção utilizada em seu universo transmídia. Essa predominância se dá apenas pela quantidade de obras, já que é difícil argumentar que seu conteúdo seja mais extenso ou desenvolvido do que o de outras mídias que compõem o mix escolhido pelos seus criadores de conteúdo. É difícil comparar, por exemplo, as histórias em quadrinhos de *Avatar*, que contêm uma média de 70 a 80 páginas por edição, distribuídas em 26 títulos, com os mais de cem episódios televisivos das séries animadas *Avatar: A Lenda de Aang* e *Avatar: A Lenda de Korra*. Ainda mais difícil é comparar os 33 títulos de quadrinhos do Universo Cinematográfico da Marvel com todo o conteúdo dos seus 25 longas-metragens.

Outro fator observado é que nenhuma das histórias em quadrinhos é o elemento principal de nenhum dos projetos analisados. O Universo Cinematográfico da Marvel, apesar de baseado nos quadrinhos da editora, não dialogava com o produto que o gerou no início, passando-se em um universo diferente. Foi apenas após o sucesso dos filmes que as histórias em quadrinhos que reconhecem e dialogam com os acontecimentos dos longas foram publicadas.

No caso de projetos que se tornaram transmidiáticos com o tempo, como *Star Wars* e *League of Legends*, o fato de nenhuma narrativa transmídia ter os quadrinhos como foco pode ser mais claramente observado, já que eles começaram, respectivamente, como uma trilogia

cinematográfica e um jogo de videogame online. No caso de projetos que já foram planejados como transmidiáticos desde o início, como *Matrix*, *Overwatch* e *Hazbin Hotel*, o fenômeno também se repete. *Matrix* é centrado em seus filmes, *Overwatch* em seu videogame e *Hazbin Hotel* em suas animações para o YouTube. Válido para todos os 12 universos estudados, este fator pode ser uma das características responsáveis pela predominância das histórias em quadrinhos no cenário das narrativas transmidiáticas, como será posteriormente analisado.

Por que as histórias em quadrinhos?

Com base na tabela, pode-se evidenciar a constância que as histórias em quadrinhos apresentam no cenário dos projetos transmidiáticos. Com base nessa quantificação, a pesquisa se dirige para outro questionamento: que particularidades as histórias em quadrinhos apresentam que justificam tamanha participação no mix de mídias utilizados por universos transmídia durante as duas últimas décadas?

Essa questão ainda parece crescer em relevância quando se leva em conta que os resultados da pesquisa apontam uma queda de popularidade de outras mídias exploradas no início da popularização desta forma de *storytelling*. Os universos que mais apresentam filmes, como *Star Wars*, *Matrix* e o Universo Cinematográfico da Marvel, assim como os livros, como *Star Wars*, *World of Warcraft*, *Diablo* e *StarCraft*, são da década de 2000 ou poucos anos antes, sendo os mais antigos da lista, enquanto os que mais apresentam animações curtas, como *Overwatch* e *League of Legends*, são mais recentes. *World of Warcraft* também conta com uma vasta quantidade de animações, apesar de ser de 2004 e ter raízes na série de jogos dos anos 90, *Warcraft*, sendo notável que a grande maioria destas obras foram lançadas nos últimos dez anos.

Os estudos sobre histórias em quadrinho como uma forma de leitura e mídia singular, juntamente com uma visão de seus meios de produção, fornecem duas possíveis justificativas para sua predominância: adaptabilidade aos modos de produção modernos e uma aptidão para a expansão do imaginário narrativo ficcional.

A primeira justificativa diz respeito à transição que os quadrinhos fizeram do meio impresso para o digital, encontrando notoriedade nestas novas plataformas e dando maior acessibilidade aos seus meios de produção. O processo de criação e desenvolvimento de uma história em quadrinhos já era mais barato quando feito de forma analógica em relação a outros produtos narrativos, como animações ou produções cinematográficas. No contexto atual, em que existe uma predominância de plataformas online, como sites e aplicativos de celular, muito do processo de criação e desenvolvimento dos quadrinhos migrou do analógico para o elaborado através de *hardwares* e *softwares* tecnológicos. Com uma produção menos custosa do que boa parte de outras mídias

tradicionalmente utilizadas em projetos transmídia durante as últimas décadas e requisitando número menor de criadores de conteúdo para a realização destas obras, as histórias em quadrinhos apresentam esse fator como um dos motivos pelo qual a sua escolha possa ser uma das mais favoráveis, potencialmente justificando parte de sua alta frequência de aparições no cenário das narrativas transmídia.

Por outro lado, os contos também se encaixam nesta definição, já que também podem ser facilmente consumidos de forma online e possuem um custo de criação essencialmente inferior ao de outras produções, como, por exemplo, as cinematográficas; assim, são também capazes de abordar com facilidade as temáticas ficcionais. Porém, os contos não encontraram a mesma popularidade que as histórias em quadrinhos, conforme foi apontado pela pesquisa feita entre as 12 narrativas transmidiáticas escolhidas. Embora contenham um alto número de inserções em alguns universos, a frequência com que são escolhidos para compor o mix de mídias de um dos títulos analisados não chegou à metade do total de projetos transmídia analisados, demonstrando que nem todos os criadores de conteúdo têm confiança de que o formato do conto seria apropriado para sua história.

A segunda justificativa pode responder talvez sobre o motivo pelo qual os contos não alcançam a mesma notoriedade das histórias em quadrinhos. Este fator leva em consideração a capacidade camaleônica que o formato dos quadrinhos possui.

Essa característica significa que, em sua própria estrutura básica, os quadrinhos podem ajudar a construir estética, valores, associação de cores e outros aspectos tratados pela narrativa e pela fantasia, justamente por sua capacidade imagética. Essa ideia foi exposta por McCloud em seu livro *Desvendando os Quadrinhos* (1995) e faz com que as histórias em quadrinhos sejam capazes de se adaptar facilmente à proposta narrativa de um universo ficcional transmídia. Esta característica também sugere um motivo para que, embora todos os universos transmidiáticos observados trabalhem com histórias em quadrinhos, nenhum se originou de uma HQ. Os criadores de conteúdo parecem delegar a essa mídia uma função que muitas vezes representa um suporte paratextual das narrativas principais, expandindo seus elementos fantasiosos, explorando jornadas secundárias de alguns personagens ou contando ficções suplementares à principal.

Imagens são informações recebidas. Ninguém precisa de educação formal pra “entender a mensagem”. Ela é instantânea. A escrita é informação percebida. É preciso conhecimento especializado para decodificar os símbolos abstratos da linguagem (MCLOUD, 1995, p.49).

Percebe-se que é neste ponto que os quadrinhos superam os contos. Essas informações percebidas nas imagens ajudam a construir estética, valores, associação de cores e outros aspectos

tratados pela narrativa proposta de uma forma mais rápida e dinâmica (MCCLLOUD, 1995), fator que se torna exponencialmente mais efetivo em narrativas que abordam temáticas fantasiosas. Por exemplo, os quadrinhos de *Matrix* possuíam um estilo mais abstrato que complementava a ideia de realidade fictícia aliada à temática do avanço tecnológico presente na trama, tendo os códigos verdes em fundo preto como uma informação visual que exerce a função de expor e representar o programa *Matrix*. Esta interpretação visual dificilmente se traduziria da forma como foi originalmente introduzida no primeiro filme da saga no meio literário. Porém, as histórias em quadrinhos conseguiram adaptá-la com facilidade.



Figura 3 – Programa matrix exposto no filme *The Matrix*. Fonte: Captura de tela, Warner Bros (1999).

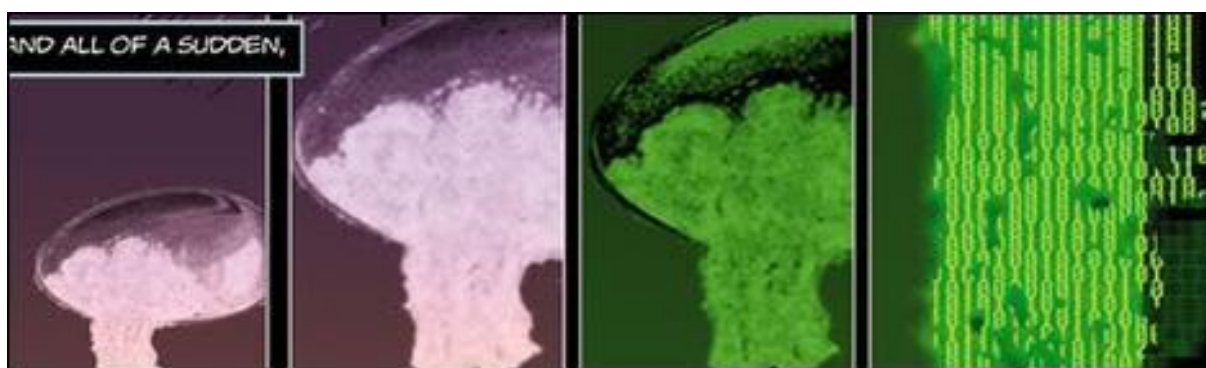


Figura 4 – Recorte de página do quadrinho *The Matrix Comics Volume 1*. Fonte: Fil Felix¹⁵ (2011).

Além do fator de absorção de informação, os quadrinhos podem evocar identificação do leitor com os personagens, uma característica poderosa do *cartoon*, devido ao seu caráter

¹⁵ Recorte feito a partir do volume digital para matéria do site Filfelix. Disponível em: <http://filfelix.com.br/2011/08/pagina-matrix-comics-vol-1.html>. Acesso em: 24 out. 2021.

primariamente visual, e, segundo McCloud (1995), um dos motivos que tornaram as histórias em quadrinhos uma mídia tão difundida na cultura *pop* transnacional (JENKINS, 2014). Esse fator pode ser responsável pela escolha do *cartoon* para o público jovem e espalhado pelo globo, como no caso dos videogames, um dos ramos do entretenimento que mais desenvolvem narrativas transmídia no contexto atual.



Figura 5 – Recorte de página do quadrinho *Objetivo da Missão*, de *Overwatch*. Fonte: Captura de tela, Blizzard Entertainment¹⁶ (2016).

93



Figura 6 – Capa do quadrinho *Lux*, de *League of Legends*. Fonte: Captura de tela, Riot Games¹⁷ (2019).

¹⁶ *Objetivo da Missão* disponibilizado online pela Blizzard Entertainment. Disponível em: <https://playoverwatch.com/pt-br/media/stories/mission-statement/>. Acesso em: 24 out. 2021

¹⁷ *Lux* é disponibilizado online pela Riot Games. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/en_PL/comic/lux/issue-5/0/. Acesso em: 24 out. 2021.

É interessante observar que essa característica dos quadrinhos também poderia se validar no meio das animações. Porém, essa produção não alcançou a mesma notoriedade que a primeira no cenário transmídia. O motivo disso é que, assim como os contos compartilham com as histórias em quadrinhos um custo de produção e desenvolvimento pouco elevado, embora pequem no outro fator que justifica a popularidade das HQs, as animações compartilham com os quadrinhos o fator contrário.

Para entender a imagem como elemento fundamental para leitura das histórias em quadrinhos, Cagnin (1975) apresenta vários contextos aplicados na busca pelos seus significados. Os mais expressivos para este trabalho são o contexto intra-icônico, que é o primeiro do processo de interpretação e diz respeito à relação entre os elementos que formam a imagem (uma ação pessoal e involuntária que cabe à percepção humana); e o último, o contexto global, que adiciona os fatores culturais e espaço-temporais ao processo (uma ação relacionada à experiência de cada pessoa com a cultura e o coletivo social). Os dois extremos evidenciam como a leitura dos elementos visuais vão do estágio mais pessoal para o estágio mais social.

Unindo os pensamentos de Cagnin e McCloud acerca da imagem, pode-se concluir que, no ato de ler, o consumidor constrói para si (com a ajuda do quadrinista) um contexto e uma ideia de tempo que moldam sua visão da história e do universo tratado de uma maneira pessoal. Quando a experiência cultural pode ser expressa em um espaço social de escala global, como a *web*, estes acabam provocando uma propagação do conteúdo que ajuda a consolidar o imaginário do projeto transmidiático. Isso evidencia uma das peculiaridades da transmídia, um empenho em expressar as visões pessoais sobre um conteúdo consumido coletivamente (JENKINS, 2014).

À parte a hipótese levantada por esta pesquisa, segundo a qual se busca explicar a participação das histórias em quadrinhos no cenário transmídia, a presença das HQs na cultura popular tornou-se notável nas últimas duas décadas. Os quadrinhos se tornam protagonistas de um fenômeno em acontecimento. Enquanto aqui busca-se discutir a capacidade da mídia de absorver e perpetuar conteúdos, servindo como um recurso inestimável ao cenário das narrativas transmidiáticas, as próprias histórias em quadrinhos estão elas mesmas sendo amplamente usadas como materiais de origem para transposições em outras mídias, principalmente a cinematográfica, com um foco nos gêneros da ação, aventura e fantasia (GARCIA, 2021). Levando em consideração a recorrência desses gêneros no corpo dos projetos transmídia estudados ao longo dessa investigação, e assimilando-a ao fator percebido de que os quadrinhos aparecem em todos os projetos transmídia visitados, observa-se uma possível conexão entre as duas questões e pode-se sugerir uma potencial pré-disposição das histórias em quadrinhos para dialogar com os temas fantásticos.

Tzvetan Todorov (2014), linguista e filósofo búlgaro, explicita os diversos entrelaçamentos na definição do que podemos chamar de fantasia, mas os pontos principais ficam claros após a comparação que o autor faz entre as conjecturas de diversos pensadores ao longo do tempo e da história do gênero. Combinando alguns conceitos expostos por ele mesmo e pelos autores que ele apresenta, podemos considerar a propensão às narrativas fantásticas como parte da hipótese exposta nesta investigação.

O fantástico ocupa o tempo desta incerteza. Assim que se escolhe uma das duas respostas, deixa-se o terreno do fantástico para entrar em um gênero vizinho: o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural. (TODOROV, 1981. p. 15)

Quando consideramos aqui as histórias em quadrinhos como agentes capazes de expandir uma narrativa através de sua linguagem, evoca-se a ideia de que esta mídia pode causar uma revisitação do elemento fantástico de uma obra, uma vez que a linguagem do quadrinho pode indicar detalhes da narrativa que estavam ainda escondidos ou não revelados pela incerteza, pelas lacunas que outras mídias podem deixar. É nesses detalhes e nessa sensação de descoberta (e redescoberta) que reside a essência da fantasia assim como da transmídia (JENKINS, 2009). Por esses e outros motivos, os mundos fantásticos têm uma inclinação a esse estilo narrativo, que, por sua vez, parece encontrar nas histórias em quadrinhos uma forte aliada.

Ainda em Todorov (2014), o autor julga a falta de uma explicação melhor sobre quem de fato deve experienciar a incerteza: o leitor ou o personagem. Para esse trabalho, pode-se pensar que as vacilações fantásticas podem ocorrer nos quadrinhos de forma quase simultânea entre leitor, personagem e, ainda, criadores do conteúdo. Concordando com McCloud (1995), quando este diz que grande parte da narrativa dos quadrinhos é baseada em um acordo entre o leitor e o escritor, pode-se concluir que ambos precisam vacilar entre o real e o sobrenatural para que a fantasia aconteça.

Considerações finais

Os criadores parecem reservar as produções mais custosas, como as animações e curtas-metragens, para conteúdos que julgam de maior importância narrativa, como os filmes da franquia *Matrix* e *Star Wars* e videogames como *World of Warcraft*, que se apresentam como histórias chaves para seus universos transmídia. Já para as histórias em quadrinhos e contos, parece ser destinada grande parte da programação transmídia relacionada à expansão do universo e exploração de histórias particulares de certos personagens, em que narrativas curtas costumam ser mais comuns.

Este fator pode ser um dos motivos para que elas (as HQs) tenham se tornado as produções mais predominantes para esse tipo de conteúdo ao longo dos anos.

Para além de suas particularidades enquanto produtos midiáticos, a própria natureza da produção das histórias em quadrinhos parece ter sido o fator que mais contribuiu para sua permanência nos projetos transmídia. Uma animação ou curta-metragem poderiam contar a mesma história que as páginas de um quadrinho e exercer a função de expandir o universo e sua fantasia com narrativas curtas, porém possuem uma dinâmica de produção mais complicada.

A popularização dos *softwares* de desenvolvimento criativo e um crescente interesse pela produção de conteúdo para se destacar em um cenário comercial altamente competitivo em escala transnacional contribuíram para que as histórias em quadrinhos se tornassem populares, não somente pelos grandes selos já consolidados no trabalho de desenvolvimento de narrativas fantasiosas nesta mídia, como a Marvel Comics, a DC Comics e a DC Vertigo, mas também pela acessibilidade proporcionada pelos quadrinhos em sua produção e consumo.

Comentou-se que, apesar de muito presentes no cenário da transmídia, nenhum dos projetos selecionados indicava uma centralidade das histórias em quadrinhos, assim como se buscou apresentar uma ideia que poderia justificar esta observação. Entretanto, uma pesquisa mais extensa neste assunto específico se mostra necessária para se chegar a uma conclusão definitiva além do que foi demonstrado. Uma outra relação interessante foi percebida entre essas narrativas e o gênero da fantasia, em que o último parece ser um dos motivos que inclinam esses projetos à narrativa transmídia, pois os elementos do gênero conseguem ser explorados e desenvolvidos por esse estilo de *storytelling*.

Analisar as histórias em quadrinhos e os espaços que estas ocupam atualmente no cenário cultural transnacional é também um esforço para entender como a mídia irá se comportar nos novos e cada vez mais interconectados formatos digitais, continuando a proporcionar contribuições entusiasmadas e relevantes, não somente no cenário dos universos transmidiáticos, mas também para as discussões acadêmicas.

Referências bibliográficas

BASTOS, Marco Toledo. “*Medium, media, mediação e midiatização a perspectiva germânica*”. In: MATTOS, Maria Ângela; JANOTTI JUNIOR, Jeder; JACKS, Nilda (org.). **Mediação & Midiatização**. Salvador: EDUFBA, 2012. p. 53-77. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/6187/1/MIDIATIZACAO_repositorio.pdf. Acesso em: 07 nov. 2021.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CHU, Michael. Overwatch's Michael Chu On Lore And Storytelling. [Entrevista concedida a] Philippa Warr. **Rock Paper Shotgun**, maio. 2016. Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/overwatch-michael-chu-interview>. Acesso em: 25 out. 2021.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 2010.

FELINTO, Erick; PEREIRA, Vinícius Andrade. A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade na comunicação. **Contemporanea**, Salvador, v. 3, n. 1, p. 75-93, jan./jun. 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/3448/2514>. Acesso em: 21 out. 2021.

FIGUEIRAS, Rita. Estudos em mediatização: causalidades, centralidades, interdisciplinaridades. **MATRIZES**, São Paulo, v. 11, n. 1. p. 101-126, jan./abr. 2017.

GARCIA, Yuri. Transposições fílmicas de histórias em quadrinhos: uma teorização da relação entre duas linguagens. **Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento**, v. 8, n. 2, p. 71-101, jul. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.14591/aniki.v8n2>. Acesso em: 21 out. 2021.

GENETTE, Gérard. **Paratexts: thresholds of interpretation**. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

GRAY, Jonathan. **Show sold separately: promos, spoilers, and other media paratexts**. New York: New York University Press, 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

PEREIRA, Vinícius Andrade. **Estendendo McLuhan: da aldeia à teia global – comunicação, memória e tecnologia**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. Trad. Maria Clara Correa Castello. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

submetido em: 15 nov. 2021 | aprovado em: 01 jan. 2022